

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: Witch's embrace**

**Práci předložil student: Anastasiya LESINA**

**Studijní obor a specializace:**

Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba II

**Hodnocení vedoucího práce**

**Práci hodnotil: MgA. Jan Kokolia**

1. **Cíl práce**

Cíl této bakalářské práce - vytvořit hratelnou a funkční hru, včetně instalačního řešení - byl v tomto případě bez výhrad naplněn

1. **Stručný komentář hodnotitele**

Vytvořit žánrovou autorskou funkční hru bez podpůrného týmu je složitý úkol, který málokdy dopadne dobře. Anastasiya si dobře zvolila použitý software, herní linku nezkomplikovala a časový plán si navrhla tak, aby na konci úsilí vznikla funkční plnohodnotná hra.

Volba tématu hororové hry “Witch’s Embrace” je inspirována osobními zkušenostmi a oblíbenými hrami, které autorku ovlivnily. Lesina podrobně vysvětluje, proč se rozhodla pro tento žánr a jaký vliv na ni měly konkrétní hry vytvořené v RPG Makeru.

Proces tvorby hry je popsán velmi detailně. Autorka se věnuje studiu dostupných materiálů, výběru vhodných pluginů a programování v JavaScriptu, stěžejními prvky tohoto projektu jsou výtvarná stylizace, animace a hudba. Skloubením těchto elementů Anastasiya dosahuje - v rámci daného žánru - vytvoření soudržného, funkčního a svým způsobem podmanivého světa, ve kterém je z důvodů příliš lineárního pojetí příběhové linky škoda, že hráč nepobyde déle jak cca 10-15 minut.

Přínosem této práce by mohla být i deklarovaná motivace pro ostatní, kdy autorka dokazuje, že je možné vytvořit kvalitní hru i s omezenými zdroji a znalostmi.

1. **Vyjádření o plagiátorství**

Není důvod se domnívat, že by v práci byly obsaženy prvky plagiátorství.

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

Navrhuji známku výborně

**Datum: 19. 5. 2024 Podpis: MgA. Jan Kokolia**

Tisk oboustranný